

(19)
ČESKÁ
REPUBLIKA



ÚŘAD
PRŮMYSLVÉHO
VLASTNICTVÍ

(21) Číslo přihlášky: **1997-2296**
(22) Přihlášeno: **25.01.1996**
(30) Právo přednosti: **27.01.1995 DE 1995/19502613**
(40) Zveřejněno: **17.12.1997**
(**Věstník č. 12/1997**)
(47) Uděleno: **04.10.04**
(24) Oznámení o udělení ve Věstníku: **15.12.2004**
(**Věstník č. 12/2004**)
(86) PCT číslo: **PCT/EP1996/000306**
(87) PCT číslo zveřejnění: **WO 1996/023289**

(73) Majitel patentu:

EIBA Peter, Königsbrunn, DE

(72) Původce:

Eiba Peter, Königsbrunn, DE

(74) Zástupce:

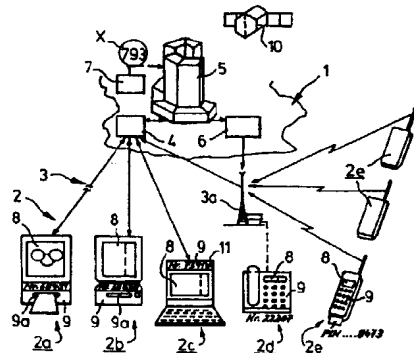
Dr. Karel Čermák, Národní 32, Praha 1, 11000

(54) Název vynálezu:

Systém hracích strojů

(57) Anotace:

Systém (1) hracích strojů je proveden s větším počtem od sebe vzdálených hracích strojů (2), které jsou pomocí přiřazeného dálkového přenosu (3) dat spojeny se společným centrálním počítačem (5), a které jsou spojeny s generátorem (7) náhodných čísel a nastaveny ke zjišťování vyhrávající kombinace (X) symbolů. Generátor (7) náhodných čísel je přiřazen centrálnímu počítači (5). Hrací stroje (2) jsou vytvořeny jako zobrazovací přístroje (8) pro zobrazování vyhrávajících kombinací (X) symbolů a jsou spojeny se spojovacím zařízením (9) pro nepřetržitou účast na probíhající zjišťování výhry. Centrální počítač (5) a přiřazený generátor (7) náhodných čísel jsou umístěny v telekomunikačním satelitu (10).



Systém hracích strojů

Oblast techniky

5

Vynález se týká systému hracích strojů s větším počtem od sebe vzdálených hracích strojů, které jsou pomocí přiřazeného dálkového přenosu dat spojeny se společným centrálním počítačem, a které jsou spojeny s generátorem náhodných čísel a nastaveny ke zjišťování vyhrávající kombinace symbolů.

10

Dosavadní stav techniky

15

Podobný systém hracích strojů je znám například z WO 94/11696, přičemž se pro pořádání turnajů, zejména v elektronických šipkách, nebo z důvodu umožnění společné hry vzdáleným hráčům navrhuje propojit hrací stroje, které jsou od sebe navzájem prostorově oddělené, pomocí dálkového přenosu dat a sesynchronizovat ukazatele stavu hry tak, aby ukazovaly dosažené hrací výsledky. Dálkový přenos dat mezi jednotlivými hracími stroji přitom přednostně probíhá přes telefonní síť. Do dálkového přenosu dat zde také může být zapojen centrální počítač pro vyhodnocování hracích výsledků všech hracích strojů.

20

Podobný systém pro hru na více zábavních strojích, které jsou od sebe odděleně rozmístěny, je znám z WO 94/25928, přičemž mezi hracími stroji je upraveno obousměrné spojovací vedení. Současně jsou zábavní a hrací stroje navzájem propojeny modemem a vedením pro dálkový přenos dat, respektive jsou zapojeny do sítě. Takto mohou být také na ostatní strojích přímo zobrazena důležitá hrací data, přičemž výsledky protihráčů mohou být navzájem porovnány a zobrazeny na příslušných ukazatelích hracích strojů jako součtové nebo rozdílné hodnoty. Tento systém hracích strojů je zároveň uzpůsoben zejména pro centra se zábavními stroji, přičemž příchozí a odchozí signály příslušných zábavních strojů jsou zpracovávány centrálním počítačem, takže je též umožněno centrální řízení a určování spotřebovaných peněžních vkladů. Navíc může být vedení pro dálkové přenosy dat připojeno také na oddělený osobní počítač provozovatele, což mu přímo umožní vyhodnocení dat.

25

30

Z DE 35 22 136 (= GB-A-2 161 626) je dále znám elektronický systém pro turnaje, používající stroje pro videohry, z nichž každý má ukazatel a které jsou pomocí datového vedení spojeny s centrálním počítačem. V počítači jsou uložena identifikační data jednotlivých hráčů a jejich kredity. Každý hráč obdrží svojí hrací kartu, která ho identifikuje a kterou před začátkem hry vloží do snímače karet hracího stroje. Počítač vyhodnotí po ověření kreditu a uvolnění výsledky hry a sdělí výherce. Tato data o výherci jsou pomocí datových vedení převedena do hracích strojů a na nich jsou pak zobrazena.

35

40

Dále je z EP-A-0 015 081 znám systém hracích strojů, přičemž více hracích strojů je pomocí dálkového přenosu dat, například přes telefonní vedení, připojeno k centrálnímu počítači. Přitom jsou programové informace, vycházející z centrálního počítače, vysílány k jednotlivým hracím strojům, aby mohly současně měnit varianty hry. Současně může být dálkový přenos dat použit pro přenos výsledků, dosažených na jednotlivých hracích strojích, do centrálního počítače, například aby se mohlo stanovit, jak často se hraje, vyhrává a podobně na jednotlivých strojích.

45

Všechny tyto herní systémy mají společné, že hrací stroje jsou relativně nákladné. U každého hracího stroje je potřebné alespoň jedno vstupní zařízení. U videoher a joystick, u elektronických šipek elektronické pole pro šipky nebo u peněžních výherních automatů je to klávesnice, generátor náhodností, stejně jako zařízení pro příjem a výplatu peněz. Navíc jsou v případě připojení na centrální počítač ještě potřeba rozhraní, modemy a podobně. Tyto stavební díly hracích strojů jsou částečně velmi komplikované konstrukce a vyžadují navíc v případě peněžních hracích automatů s integrovaným generátorem náhodných čísel pečlivou kontrolu a sledování stavu. Toto

50

55

sledování stavu a případná údržba v pravidelných, zákonem předepsaných intervalech jsou velmi nákladné, jelikož technický personál musí cestovat do míst, kde se nacházejí jednotlivé hrací stroje. Navíc je často těžké se smluvit s majitelem podniku, ve kterém jsou například rozmístěny peněžní výherní automaty, takže podobná návštěva je obvykle možná jen večer nebo v noci během otevírací doby podniku.

Podstata vynálezu

Na základě těchto nevýhod je úkolem, vynálezu vytvořit systém hracích strojů s více od sebe navzájem oddělenými hracími stroji, přičemž hrací stroje, a tudíž i systém, mají potom znatelně jednodušší konstrukci a přitom je umožněna nadregionální účast ve hře.

Uvedený úkol splňuje systém hracích strojů s větším počtem od sebe vzdálených hracích strojů, které jsou pomocí přiřazeného dálkového přenosu dat spojeny se společným centrálním počítačem, a které jsou spojeny s generátorem, náhodných čísel a nastaveny ke zjišťování vyhrávající kombinace symbolů, podle vynálezu, jehož podstatou je, že generátor náhodných čísel je přiřazen centrálnímu počítači, přičemž hrací stroje jsou vytvořeny jako zobrazovací přístroje pro zobrazování vyhrávajících kombinací symbolů a jsou spojeny se spojovacím zařízením pro nepřetržitou účast na probíhajícím zjišťování výhry, přičemž centrální počítač a přiřazený generátor náhodných čísel jsou umístěny v telekomunikačním satelitu.

Umístěním (jediného) generátoru náhodných čísel do centrálního počítače, který je pomocí dálkového přenosu dat spojen s větším počtem příslušných hracích strojů, může být dosaženo podstatného snížení nákladů na stroje. Takto může generátor náhodných čísel řídit ve stejném čase paralelním nebo synchronním způsobem například stovky nebo i tisíce připojených hracích strojů. Přitom je podstatné, že samotné hrací stroje potřebují navíc jen minimální vybavu v podobě ukazatele, aby se mohla zobrazit centrálním počítačem zjištěná kombinace výherních symbolů, a spojovacího zařízení, aby se umožnilo spojení s centrálním počítačem z důvodů účasti na zjišťování výhry. Toto připojovací a spojovací zařízení, například v podobě snímače magnetických karet, slouží výhodně také k identifikaci hráče. Tato účelná identifikace se vykonává pouze pomocí spojovacího zařízení, integrovaného do příslušného hracího stroje nebo umístěného do jeho bezprostřední blízkosti, pomocí kterého se hráč podílí na nepřetržitě probíhající hře a tím i na zjišťování výherce. Současně je výhodným způsobem on-line provedeno automatické bezhotovostní odečtení předem daného herního účastnického poplatku, respektive při výhře je taktéž on-line způsobem přičtena odpovídající částka. Místo tohoto výhodného on-line-účtování se však přičítání nebo odečítání může vykonávat na čipové kartě.

Navrhovaný systém hracích strojů s více navzájem od sebe oddělenými nebo vzdáleně rozmístěnými hracími stroji se hodí zejména k realizaci loterie, přičemž vůči momentálně obvyklému loterijnímu systému týdenního nebo polotýdenního konání je možné významně zvýšit frekvenci „tahů“ kombinací výherních symbolů. Takto může být například prováděno zjišťování výherních čísel a jejich zobrazení řádově například v minutách, takže může být splněna potřeba účasti většího počtu účastníků najednou. Navíc je zde možná simultánní účast většího počtu potenciálních hráčů ve více zemích nebo dokonce celosvětově.

U zvláště výhodného provedení přitom může jako hrací stroj, zobrazující zjištění výherní kombinace symbolů, sloužit již existující elektronický stroj, například osobní počítač, laptop, telefon v automobile nebo přenosný telefon. Tímto je také podstatně ulehčena identifikace zúčastněných hráčů, takže odečtení předem daného účastnického poplatku může být on-line provedeno zvláště jednoduchým způsobem. Tento předem určený nebo také například dle denní doby se měnící účastnický poplatek přitom může být pokryt také telefonními poplatky, obvyklými pro různé oblasti vytížení. Takto vznikne pro provozovatele telefonní a rádiové sítě zvláště výhodná možnost vytížení existujících systémů pro přenos dat, poněvadž v časech slabého vytížení, například v noci, mohou být nabídnuty zvláště malé účastnické poplatky za účelem pozvednutí atraktiv-

nosti hry. Taktéž mohou být při stejných účastnických poplatcích příslušně zvýšeny šance na výhru nebo výplatní obnos.

Jako centrální počítač zde může zvláště výhodným způsobem sloužit telefonní satelit nebo satelit pro přenos dat, jelikož se takto dosáhne velkého počtu potenciálních účastníků hry. Identifikace účastníků hry přitom v případě rádiových telefonů probíhá pomocí takzvaného PIN-čísla, takže se účastnický poplatek odečte nebo se eventuelní výhra přidělí právě osobě. U výhodného provedení hracího systému v podobě číselné loterie může například koncová číslice osobního PIN-kódu sloužit jako „losové číslo“. Jako spojovací prvek však také může sloužit osobní doklad s odpovídajícím identifikačním číslem, magnetická karta, bankovní karta nebo kreditní karta nebo příslušné telefonní číslo účastníka hry. Namísto koncové číslice však může také jako výherní kritérium sloužit počáteční číslice nebo čtvrté, páté nebo šesté místo odpovídajícího čísla. Na ukazateli hracího stroje, to buď displej telefonu, obrazovka počítače (PC) nebo ukazatel zvlášť umístěného hracího stroje, je současně zobrazována momentální varianta hry (například „Koncová číslice vyhrává, šance na výhru 1:9“). Stejně tak mohou sloužit bloky čísel, číslice nebo písmena, například počáteční písmeno příjmení, jako generátorem náhodných čísel „vytažené“ kritérium výhry a k identifikaci hracího účastníka. Tato určující data jsou v centrálním počítači uložena pomocí spojovacího prvku a po „tahu“ generátorem náhodných čísel jsou zpětně zjištěna, takže odpovídající přidělení výhry se může provést pomocí momentálního telefonního čísla, čísla bankovní karty nebo podobně ve stylu „elektronic banking“.

Výsledně se takto docílí systému hracích strojů, který může být lehkým způsobem používán větším počtem účastníků, přičemž zejména momentálně existující elektronické stroje jako PC či telefon jsou vhodné k účasti v systému hracích strojů. Takto je možné konat číselnou nebo písmenovou loterii nebo jejich kombinaci mnohem častěji, přičemž mimo to se účastník může podílet na aktuálním „tahu“ nejjednodušším způsobem, jakým je volba telefonního čísla. Hráč již tedy nemusí vyhledávat odpovídající obchody, vyplňovat sázenku loterie, sledovat tah a vyzvedávat výhru. Tímto způsobem se dosáhne zvláště jednoduchého hracího systému, který je mimo jiné mnohem výhodnější než náklady na údržbu díky již z větší části existujících datových komunikačních cest a komunikačních strojů, takže jsou dosažitelné příslušně vysoké výplatné kvóty. Navíc se dosáhne možnosti lepšího vytížení existujících komunikačních zařízení, zejména při nainstalování centrálního počítače a generátoru náhodných čísel přímo v nebo v oblasti vysílacího stožáru nebo telekomunikačního satelitu.

Přehled obrázků na výkresech

Dále je na základě obrázků blíže vysvětlen a popsán výhodný příklad provedení vynálezu, přičemž

obr. 1 znázorňuje schematické zobrazení celku systému hracích strojů a

obr. 2 zvětšené zobrazení ukazatele hracího stroje, který může být vytvořen také jako displej na televizní obrazovce, mobilním telefonu, počítačové obrazovce nebo podobně.

Příklady provedení vynálezu

Na obr. 1 je ukázáno zobrazení celku systému 1 hracích strojů 2, přičemž je upraven větší počet hracích strojů 2. Počet hracích strojů 2 se přitom může pohybovat okolo několika tisíc nebo i více, jelikož jako hrací stroje 2 mohou být jednoduchým způsobem použity již existující elektronické přístroje. Mimo speciálně zkonstruovaného hracího stroje 2 v podobě hracího automatu 2a, který nalézá uplatnění zejména v herních prostorech s veřejným přístupem, mohou být jako hrací stroje 2 použity také v podstatě běžné televizní přístroje 2b, osobní počítače 2c, stacionární telefony 2d, mobilní telefony 2e a podobné osobní přístroje pro přenos dat. Ukazatel 8

je u provedení hracího automatu 2a zobrazen v podobě vrstvených kotoučů, může však být vytvořen také jako světelný pás, světelný kruh nebo podobně, aby byl zachován jeho obvyklý vzhled. Jako předpoklad funkčnosti jako hrací stroj 2 je pouze potřeba zařízení pro dálkový přenos 3 dat a displej nebo ukazatel 8 pro příjem zjištěných výherních symbolů. Dálkový přenos dat 3 přitom může probíhat pomocí kabelových spojů, zvláště přes telefonní síť, nebo v případě mobilních telefonů 2e bezdrátově. Pomocí dálkového přenosu 3 dat jsou hrací stroje 2 spojeny s přijímačem 4, přijímajícím data vyslaná hracími stroji 2, a touto cestou jsou spojeny i s centrálním počítačem 5, který je přednostně tvořen vysoce výkonným počítačem s vysokou rychlostí zpracování dat a velkou pamětíovou kapacitou. Na centrální počítač 5 je mimo jiné připojen vysílač 6, který předává na ukazatele 8 hracích strojů 2 výherní kombinace jako například výherní čísla, vyhrávající symboly nebo vyhrávající písmene či jejich kombinace. Vyhrávající symboly jsou přitom určovány a „taženy“ jedním jediným centrálním generátorem 7 náhodných čísel. Zároveň mohou být vyhrávajícími symboly i symboly známé z oblasti hracích automatů, jako například tři třešně, tři esa, tři koruny, které budou zobrazovány na kotoučovém nebo pásovém ukazateli hracího automatu 2a. Při „tahu“ tří es je ve stejném čase vydán centrálním počítačem 5 rozkaz k přidělení výhry například 100 Kč všem připojeným hracím strojům 2. Na zde zobrazeném příkladě je výherní číslo „793“, kterému může být navíc přiřazeno jedno písmeno jako další vyhrávající kombinace X symbolů. Pomocí obousměrného dálkového přenosu 3 dat je tato zjištěná vyhrávající kombinace X symbolů přenesena vysílačem 6 (nebo více vysílači 6) k jednotlivým připojeným hracím strojům 2 a na nich je zobrazena. Po této vyhrávající kombinaci jsou zároveň u výhodného provedení on-line účtování výher centrálním počítačem 5 v paměti indikována účastnická data, uložená přes přijímač 4, a při výhře je pomocí dálkového přenosu 3 dat též sděleno odpovídající přidělení výhry. U off-line přidělování výhry je výhra přičtena na vsunutou kartu s čipem.

Dálkový přenos 3 dat může současně probíhat také pomocí regionálních vysílacích mezistanic 3a. Jednotka, tvořená přijímačem 4, centrálním počítačem 5, vysílačem 6 a generátorem 7 náhodných čísel, může být umístěna též ve vysílací mezistanici 3a, ale díky jiným datovým spojením může být umístěna i v jiném státě, například za mořem, nebo i na zde naznačeném telekomunikačním satelitu 10. Tímto způsobem se dá dosáhnout velmi vysokého počtu potenciálních účastníků hry. Telekomunikační satelit 10 přitom může být na Zemi obíhající nebo i na geostacionární oběžné dráze.

Z důvodů účasti na nepřetržitě probíhajícím určování výhry generátor 7 náhodných čísel, například řadově v minutách, je na každém hracím stroji 2 upraveno připojovací a spojovací zařízení 9. Toto spojovací zařízení 9 je přednostně vytvořeno jako snímač karet, jak je to zde naznačeno otvorem pro vsunutí karty 9a. Přitom může být zasunuta karta, zejména v podobě takzvané čipové karty, s hodnotou například 2000 Kč, čímž se dosáhne spojení a účast na hře. Současně mohou být dosažené výhry příúčtovány přímo na účet, takže si je hráč může v prodejním místě opět vyzdvihnout.

Spojovací zařízení 9 má dále u výhodného provedení speciální registrační číslo, přičemž toto registrační číslo může být současně možné výherní číslo, je-li ovšem „taženo“ generátorem 7 náhodných čísel. Zároveň je při účasti ve hře přijímačem 4 a centrálním počítačem 5 zjištěno registrační číslo vysílacího hracího stroje a podle varianty hry, například při totožnosti poslední číslice, je tomuto hracímu stroji 2 sděleno pomocí vysílače 6 odpovídající při dělení výhry. Jestliže tedy vyhrávají kombinace X symbolů jako identifikační číslo částečně v některých místech nebo úplně souhlasí s registračním číslem, může být karta, vsunutá do snímače karet 9a spojovacího zařízení 9, například zhodnocena, jak je to blíže popsáno v kontextu obr. 2.

Připojovací a spojovací zařízení 9 zde může být také vytvořeno jako dekodér s určitým registračním číslem, jak je to zobrazeno u způsobu provedení 2b hracího stroje 2 v podobě televizního přijímače. Ukazatel 8 momentálních výherních čísel zde může být kontaktován pomocí teletextu nebo podobného zařízení. U způsobu provedení 2c v podobě osobního počítače může být spojovací zařízení 9 též modemem s určitým registračním číslem. Použití osobního počítače umožňuje

navíc zobrazení naposled tažených čísel na ukazateli 8, takže uživatel může před připojením se na datovou síť vyčkat výhodně šance na výhru. Navíc nabízí použití osobního počítače 2c možnost účastnit se hry s více účastnickými čísly. Z důvodů bezpečnosti dat a předcházení jejich zneužití je možné upravit na modemu ve funkci spojovacího zařízení 9 klíčový spínač 11.
 5 Namísto přenosu pomocí modemu je také možné u osobního počítače 2c upravit odpovídající vysílač pro přímé vytvoření kontaktu přes datovanou síť s centrálním počítačem 5. U způsobu provedení 2d se zvláště jednoduché provedení spojovacího zařízení 9 skládá ze stacionárního telefonu, který má například telefonní přípojku s koncovým číslem „22307“. Toto vždy jedné osobě jednoznačně přiřazené telefonní číslo slouží jednak jako „losové číslo“, ale také i identifikaci pro případné přidělení výhry. Navíc může telefonní účastník jednoznačně prokázat provozovateli systému 1 hracích strojů 2 pomocí již z větší části běžného zaznamenávání dat telefonních hovorů, kterými například jsou časy počátku a konce hovoru, volané číslo, že se v určitý čas připojil do určité hry, například ve 20.38 k systému 1 hracích strojů 2, a že zde bylo například taženo koncové číslo „307“. Generátorem 7 náhodných čísel určená výherní čísla
 10 přitom mohou být kvůli přesnějšímu přehledu zobrazena s příslušnou „minutou tahu“ v denním tisku nebo na teletextu v neutrálních médiích.

U způsobu provedení 2e hracího stroje 2 v podobě mobilního telefonu je také možné jednoduché a bezproblémové spojení se systémem 1 hracích strojů 2 a následná účast ve hře. Za pomoci
 20 běžné magnetické karty, například s osobním identifikačním číslem s koncovým číslem „8473“, je možné i přímé on-line určení eventuálního výherce, jelikož jeho vysílací data jsou před „tahem“ výherního čísla generátorem 7 náhodných čísel zjištěna a uložena v centrálním počítači 5 pomocí mobilního telefonu 2e a přijímače 4. Díky zpětnému vysílání pomocí vysílače 6 tak může být účastníkovi hry zobrazeno výherní číslo a zde také například shoda s koncovou číslicí
 25 „3“. Účastnický herní poplatek je zde přednostně odečten pomocí běžných telefonních poplatků. Místo přidělení určitého peněžního obnosu se u malých výher mohou přidělovat volné jednotky. U větších výher může být vybraný obnos zobrazen na displeji 8 mobilního telefonu 2e a poté může být účastníkovi posláno odpovídající vyrozumění a převedení peněz. Jinou alternativou je připsání výherního obnosu pomocí centrálního počítače 5 na konto známé systému 1 hracích
 30 strojů 2. Přednostně zde z důvodů bezpečnosti dat probíhá odečtení, respektive přičtení výhry přes připojenou banku. K tomu se také zejména hodí použití kreditní karty nebo bankovní karty jako spojovacího prvku v otvoru pro vsunutí karty 9a spojovacího zařízení 9, jelikož takto je též k dispozici bankovní spojení v kódované podobě a odpovídající přidělení výhry se pak může provádět přes kreditní institut. Poněvadž podobné kreditní karty nebo bankovní karty jsou již
 35 velmi rozšířené, hodí se tyto karty obzvláště k účasti ve hře, jelikož kreditním kartám jsou společnostmi, vlastníci platební systémy, přidělována osobně jednoznačná koncová čísla. Tímto způsobem je pak možné jednoznačně určit osobu, která vyhrála, a to i nezávisle na registračním čísle spojovacího zařízení nebo modemu nebo telefonním čísle.

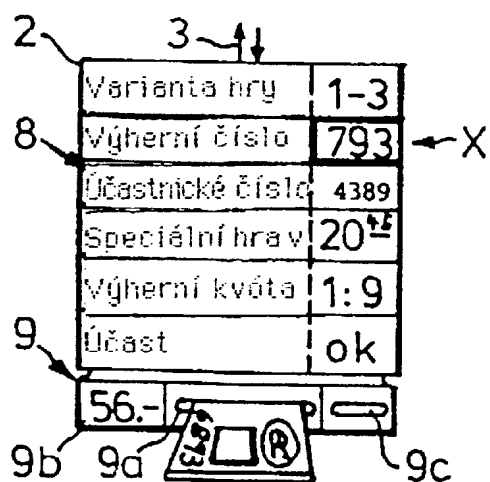
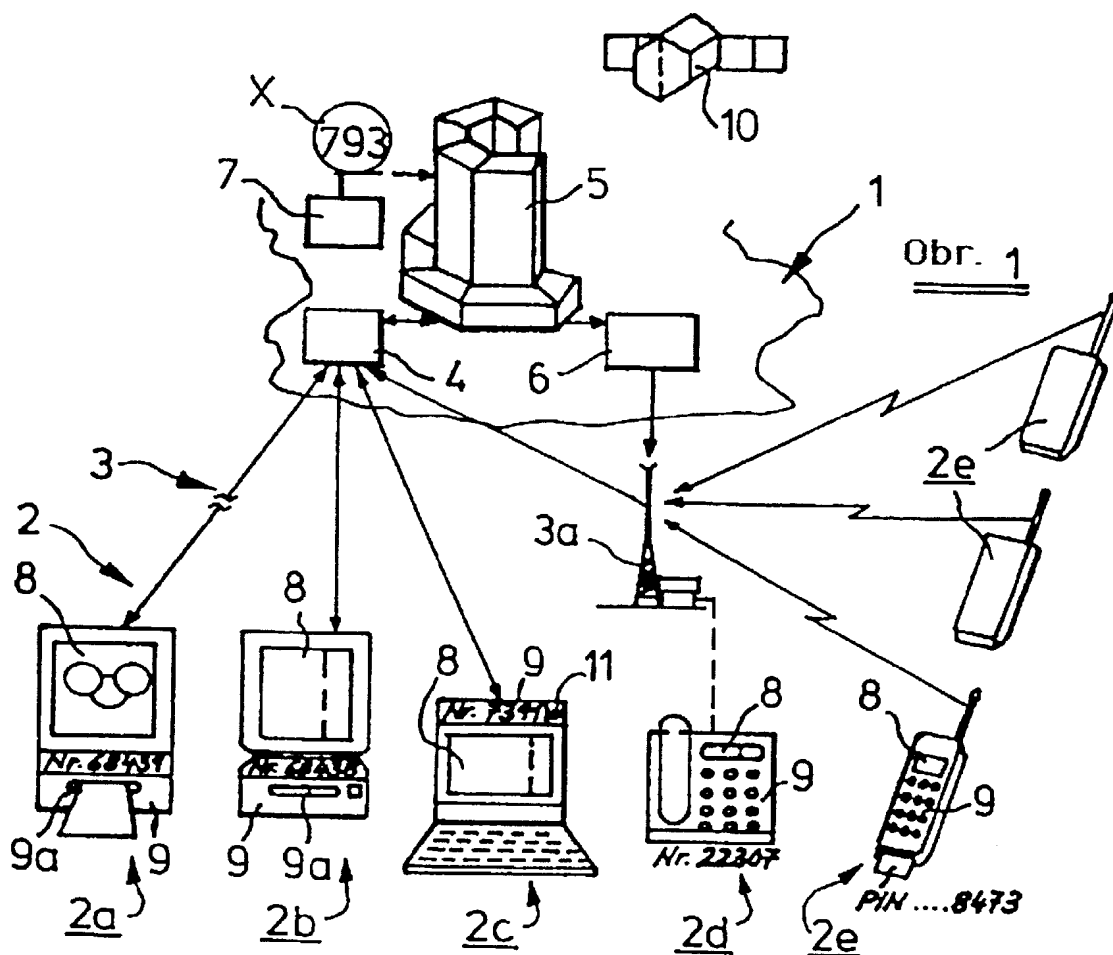
Na obr. 2 je zobrazen ukazatel 8, jak může být použit u jednoho z hracích strojů 2a až 2e. Ukazuje momentálně probíhající variantu hry, například že vyhrávají poslední tři číslice identifikačního čísla. Tím může být registrační číslo, číslo dekodéru, telefonní číslo nebo PIN-číslo. Jako dodatečná varianta výhry by zde mohla být navíc zavedena výhra například pro shodu písmene, odpovídajícího prvnímu písmenu příjmení. Dále je na ukazateli 8 zobrazena poslední
 45 vyhrávající kombinace X symbolů, v našem případě například číslo „793“. Pro odhad pravděpodobnosti výhry může být také zobrazen aktuální počet účastníků, kteří jsou momentálně napojeni k systému, podobně jako další důležitá data o hře, jakými mohou být data o příštím konání se speciální hry nebo o premiích. Dále je potenciálnímu účastníkovi hry zobrazena šance na výhru, například šance „1 ku 9“ pro shodu koncového čísla. U varianty hry, kde generátor 7 náhodných čísel navíc určí písmeno pro počáteční písmeno jména nebo příjmení, může být
 50 například udána šance na výhru „1 ku 200“. Tyto šance na výhru jsou v principu podobné jako v ruletě nebo číselné loterii, takže například při shodě posledních tří číslic budou vypláceny již relativně vysoké výherní kvóty.

- Výše popsaný ukazatel 8 na displeji nebo obrazovce je v provedení v podobě stroje 2 pro herny 2a trvale k dispozici, zatímco tento ukazatel může být u televizního přijímače podle provedení 2b vyvolán telextem nebo na určitém kanálu. Podobně je tomu s vyvoláním ukazatele u hracích strojů 2c, 2d a 2e, přičemž ukazatel 8 může být vyvolán s výhodným telefonním tarifem. Přitom na něm, mohou být obsaženy také další informace o hře, například aktuální čas, rytmus hry, například v minutovém taktu a jiné údaje, jako počet účastníků, počet dosavadních výher, poslední výplatní kvóty nebo posledních dvacet výherních čísel. Tato data jsou systémem 1 hracích strojů 2 neustále aktualizována.
- Pokud se hráč rozhodne k účasti ve hře, může vložit odpovídající čipovou kartu nebo svoji osobní kreditní kartu nebo bankovní kartu do spojovacího zařízení 9, popřípadě připojit zadání dodatečného číselného kódu, a je tak připojen nebo spojen se systémem 1 hracích strojů 2. U strojů 2 podle způsobu provedení 2d a 2e vše probíhá obdobně po volně určitého telefonního čísla. Poté je účastníkovi potvrzeno, že se účastní příštího „tahu“, přičemž je současně odečten odpovídající účastnický poplatek z čipové nebo kreditní karty, zasunuté v otvoru pro vsunutí karty 9a. Zároveň jsou pomocí dálkového přenosu 3 dat přes přijímač 4 uložena do centrálního počítače 5 osobní data, tedy „číslo losu“. Přitom se určí jistá časové hranice pro každou hru, ve které se provede uložení a registrace hráče, například u minutového taktu prvních třicet sekund minuty. Poté je generátorem 7 náhodných čísel určena vyhrávající kombinace X symbolů a centrálním počítačem 5 jsou zjištěni a uvědoměni výherci, respektive vyhrávající hrací stroje 2. Je-li k dispozici kreditní nebo bankovní karta, pak může být přidělená výhra přímo on-line připsána na osobní konto. Pokud je použita čipová karta, například v podobě běžné telefonní karty, může jí být vyhraný obnos připsán k dobru nebo mohou být přiděleny dodatečné volné jednotky pro používání datové sítě jako například v případě Internetu. U strojů 2 pro herny, které jsou v podstatě veřejně přístupné, se může dodatečně upravit ukazatel stavu konta 9b, stejně jako tlačítko 9c, pomocí kterého se zdokumentuje eventuelní výhra, například při tahu „tahu“ tří es generátorem 7 náhodných čísel, a tomu odpovídající oznámení na zde zobrazeném elektronickém tříkotoučovém displeji hracího automatu 2a. S podobným dokladem si potom hráč může nechat vyplatit od provozovatele herny odpovídající výhru, která je naúčtována na čipové kartě. Tato čipová karta s nominální hodnotou například 2000 Kč má navíc tu výhodu, že i během hry na hracím automatu 2a zůstane hráč anonymní a dálkový přenos 3 dat nebude zatěžován procesy on-line účtování.
- Zejména u větších obnosů je však transakce výhry přednostně prováděna přímo do banky nebo na konto, jehož majitel je identifikován pomocí čísla kreditní karty nebo PIN-čísla nebo telefonního čísla. Jinou možností však může být přístupné konto, založené u provozovatelů systému 1 hracích strojů. Kvůli bezpečnosti u nich mohou být podobně jako u herních bank pevně stanoveny určité maximální vklady za jeden den, například 10 000 Kč.
- Popsaným systémem 1 hracích strojů 2 se dosáhne velmi vysokého průtočného množství dat i při tisících spoluhráčů, takže jednotlivá určování výherců mohou probíhat řádově v sekundách. Tímto se dosáhne oproti běžné číselné loterii znatelně vyšší frekvence tahů a tím i množství výhry. Navíc se systém 1 vyznačuje obzvláště jednoduchým ovládáním a obsluhou, čímž je každému provozovateli („Provider“) umožněna integrace tohoto systému 1 hracích strojů 2 zejména do datových sítí jako je Internet.

PATENTOVÉ NÁROKY

- 5
1. Systém (1) hracích strojů s větším počtem od sebe vzdálených hracích strojů (2), které jsou pomocí přiřazeného dálkového přenosu (3) dat spojeny se společným centrálním počítačem (5), a které jsou spojeny s generátorem (7) náhodných čísel a nastaveny ke zjišťování vyhrávající kombinace (X) symbolů, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že generátor (7) náhodných čísel je přiřazen centrálnímu počítači (5), přičemž hrací stroje (2) jsou vytvořeny jako zobrazovací přístroje (8) pro zobrazování vyhrávajících kombinací (X) symbolů a jsou spojeny se spojovacím zařízením (9) pro nepřetržitou účast na probíhajícím zjišťování výhry, přičemž centrální počítač (5) a přiřazený generátor (7) náhodných čísel jsou umístěny v telekomunikačním satelitu (10).
- 10
2. Systém hracích strojů podle nároku 1, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že spojovací zařízení (9) je tvořeno přístrojem (9a) pro čtení karet uzpůsobeným ke čtení osobní identifikační karty.
- 15
3. Systém hracích strojů podle nároku 2, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že identifikační karta je tvořena kreditní kartou.
- 20
4. Systém hracích strojů podle nároku 2, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že spojovací zařízení (9) má specifické registrační číslo.
- 25
5. Systém hracích strojů podle nároku 4, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že registrační číslo je tvořeno číslem telefonní přípojky stacionárního telefonu (2d) nebo mobilního telefonu (2e).
- 30
6. Systém hracích strojů podle jednoho z nároků 1 až 5, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že hrací stroj (2) je tvořen televizním přístrojem s přiřazeným dekodérem (2b).
- 35
7. Systém hracích strojů podle jednoho z nároků 1 až 5, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že hrací stroj (2) je tvořen osobním počítačem (2c) s modemem pro připojení na dálkový přenos (3) dat.
8. Systém hracích strojů podle jednoho z nároků 1 až 5, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že hrací stroj (2) je tvořen stacionárně připojeným telefonem (2d).
- 40
9. Systém hracích strojů podle jednoho z nároků 1 až 5, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že hrací stroj (2) je tvořen mobilním telefonem (2e).
10. Systém hracích strojů podle jednoho z nároků 1 až 9, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že spojovací zařízení (9) obsahuje tiskárnu (9c) protokolu.
- 45
11. Systém hracích strojů podle jednoho z nároků 1 až 10, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že spojovací zařízení (9) obsahuje ukazatel (9b) stavu konta.
- 50
12. Systém hracích strojů podle jednoho z nároků 1 až 11, **v y z n a č u j í c í s e t í m**, že centrální počítač (5) je spojen s automatickým bezhotovostním zařízením pro účtování výher.

1 výkres



Konec dokumentu